

**La Lúdica Como Factor Potenciador de la Resiliencia en la Comunidad de la
Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte Grados Décimo y Once**

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Cathy Andrea García Álvarez

Noviembre 2017

Copyright © 2017 por Cathy Andrea García Álvarez. Todos los derechos reservados.

Resumen

El presente proyecto de investigación, tiene como temas principales la resiliencia y la lúdica, debido a que en el contexto del municipio de Quipile – Cundinamarca, se evidencian víctimas del conflicto armado, por la presencia de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) en años anteriores.

Se considera que la generación de propuestas pedagógicas que integran estos tópicos son acciones básicas para el progreso y superación de estas realidades, y además se convierten en una posibilidad de trabajo pedagógico en otras dimensiones del ser humano. Desde esta perspectiva, y a partir de las dificultades encontradas, el proyecto propone una ruta de intervención lúdica denominada “la casita de la construcción de resiliencia”, la cual consta de 8 etapas cada una de las cuales incorpora una serie de dinámicas e interacciones de la comunidad académica vinculada al proyecto.

Finalmente, el proyecto se matricula en la línea de investigación institucional, pedagogías, medios y mediaciones y a la línea de la Facultad de Educación, pedagogías, didácticas e infancias, teniendo en cuenta que es un proyecto de tipo cualitativo que busca la transformación de las realidades y el aporte al campo educativo desde el reconocimiento e implantación de la lúdica y la resiliencia como herramientas pedagógicas de trabajo al interior del aula.

Palabras clave: Resiliencia, Lúdica recreación, estrategias pedagógicas.

Abstract

This research project has as its main themes resilience and playfulness, due to the fact that in the context of the municipality of Quipile - Cundinamarca, there are victims of the armed conflict, due to the presence of the Revolutionary Armed Forces of Colombia (FARC) in previous years.

It is considered that the generation of pedagogical proposals that integrate these topics are basic actions for the progress and overcoming of these realities, and also become a possibility of pedagogical work in other dimensions of the human being. From this perspective, and from the difficulties encountered, the project proposes a recreational intervention route called "the house of the construction of resilience", which consists of 8 stages each of which incorporates a series of dynamics and interactions of the academic community linked to the project.

Finally, the project is enrolled in the line of institutional research, pedagogies, media and mediation and the line of the Faculty of Education, pedagogies, didactics and children, taking into account that it is a qualitative project that seeks the transformation of realities and the contribution to the educational field from the recognition and implementation of play and resilience as pedagogical tools of work inside the classroom.

Keywords: Resilience, playful recreation, pedagogical strategies.

Tabla de Contenido

Capítulo 1	7
1.1 Descripción de la problemática	7
1.2 Pregunta problema.....	8
1.3 Justificación	8
1.4 Objetivos	9
Capítulo 2.....	11
2.1 Contexto	11
2.2 Marco legal.....	15
2.3 Marco conceptual	20
2.4 Marco Referencial	28
Capítulo 3.....	36
3.1 Enfoque Metodológico	36
3.2 Población	39
3.3 Instrumentos	39
Capítulo 4.....	41
4.1 Título de propuesta de intervención	41
4.2 Ruta de intervención.....	41
4.3 Introducción.....	41
4.4 Justificación.....	42
4.5 Descripción de la estrategia.....	43
4.6 Delimitación de acciones.....	43
4.6 Cierre	58
Capítulo 5.....	59

5.1 Conclusiones	59
Bibliografía	61
Anexos	64

Capítulo 1

1.1 Descripción de la problemática

Quipile, municipio ubicado en el suroccidente del departamento de Cundinamarca, vivió el conflicto armado derivado de la presencia de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) en todo su territorio, dado que este municipio se constituyó como un punto geoestratégico para comunicar los departamentos de Tolima y Cundinamarca (Mesa de planificación regional Bogotá Cundinamarca, 2005). Derivado de esta situación la población quipileña en su mayoría campesina sufre hoy los efectos devastadores del conflicto.

En este contexto de conflicto armado, se generaron múltiples hechos que vulneraron y afectaron principalmente la población que habita el territorio. Actualmente se evidencian consecuencias de los hechos que se vivieron entre 1995 y 2003 tales como desplazamientos, extorsiones, asesinatos, confrontaciones entre los grupos armados que dejaron muertos inocentes, tomas guerrilleras, vinculación de menores en el conflicto, entre otros.

Las familias de los jóvenes de grado décimo y once, en especial, enfrentaron durante los años 1995 a 2003 los momentos más intensos del enfrentamiento entre el Ejército Nacional y las FARC. Hoy por hoy, luego de que el ejército logro derrotar en la zona a las FARC, se requiere la intervención desde diferentes sectores para superar las consecuencias psico-sociales del conflicto.

Estos hechos generaron afectaciones principalmente en los núcleos familiares de la población, lo que significa que toda persona nacida en Quipile, a partir de 1995 es víctima de

alguna u otra forma del conflicto vivido allí. En una familia cada miembro sufrió y asumió de manera diferente los impactos y efectos del conflicto, por ejemplo, la viudez, ser huérfano, o el desplazamiento. De esta manera la familia se recompone, se construyen nuevos roles por ejemplo en el manejo de la autoridad, se transforman o se derrumban proyectos de vida, se enfrentan a situaciones a las cuáles no se sabe cómo actuar y se crea desconfianza en el otro, hasta se empieza a desconfiar de las propias capacidades (Cifuentes, 2009).

Puntualizando, estos efectos del conflicto perviven de manera diferencial en los estudiantes de grado décimo y once y las respectivas familias, de la Institución Educativa José Manuel Duarte. Estos estudiantes entre 15 y 18 años evidencian desinterés en crear un proyecto de vida, por ejemplo, no terminan su bachillerato, se presenta consumo de sustancias psicoactivas, no muestran iniciativas de querer acceder a una educación superior y algunos manifiestan ideación suicida.

Por estas razones, surge la necesidad de crear e implementar estrategias de intervención a partir de la lúdica para potencializar la resiliencia de estos jóvenes y sus respectivas familias, que además de ser víctimas del conflicto armado, han debido vivir otras situaciones como la pobreza, el abandono estatal, entre otras.

1.2 Pregunta problema

¿Cómo la lúdica puede constituirse como un factor potenciador de la resiliencia en la comunidad educativa de grado décimo y once de la Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte en el municipio de Quipile, Cundinamarca?

1.3 Justificación

Como se ha mencionado anteriormente los jóvenes de la IED José Manuel Duarte han debido atravesar por experiencias difíciles en sus vidas como, por ejemplo: no conocer a algunos de sus padres o a ambos, a causa de las consecuencias que dejó el conflicto armado interno en Quipile, Cundinamarca, las condiciones de pobreza, entre otras. Esto ha ocasionado que muchos de los jóvenes no quieran y no se preocupen por realizar un proyecto de vida, que se involucren en el consumo de sustancias psicoactivas, o tengan pensamientos suicidas.

Teniendo en cuenta este contexto, se considera necesario potencializar y activar cualidades de resiliencia en los jóvenes, realizando esto a través de la lúdica y el juego. Dado que para la Institución IED José Manuel Duarte y sus directivos docentes es importante formar jóvenes con confianza en sí mismos, con autoestima, con la capacidad de construir y cumplir sus metas, comprometidos con su futuro, y lo más importante con la capacidad de superar las adversidades que se les presente en la vida. Dado que se considera que la pedagogía debe dar herramientas a sus estudiantes para aprender a vivir bien la vida, aceptando que en ésta a veces se nos presenta situaciones de sufrimiento y dolor.

Además de esto, se considera relevante incluir el juego y la lúdica dentro de las herramientas y metodologías pedagógicas, aceptando que este tiene un valor importante culturalmente y que el juego crea cultura como lo afirma Huizinga. Es necesario, que los maestros reconozcamos e incluyamos en la escuela, en los currículos y los programas de todos los grados el juego, dado que mediante él se fomentan cualidades y capacidades que facilitan el aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Implementar una estrategia de intervención a partir de la lúdica y la recreación que potencialice la resiliencia en la comunidad educativa de los grados décimo y once de la Institución Educativa José Manuel Duarte de Quipile Cundinamarca.

1.4.2 Objetivos específicos

Formular talleres de reconocimiento de emociones a través de videos clip y cine arte, en los cuales se generen espacios de expresión y fortalecimiento personal.

Realizar talleres lúdicos recreativos grupales en los cuales se fortalezca los conceptos de autoestima y autoconcepto.

Generar estrategias a partir de la lúdica que permita resignificar los proyectos de vida de estos jóvenes y sus familias.

Capítulo 2

2.1 Contexto

El municipio de Quipile se encuentra al sur occidente de Cundinamarca, a 83Km de Bogotá, y tienen una extensión de 124 km cuadrados.

Quipile limita al norte con Bituima y Vianí, al sur con Jerusalén y Anapoima, al oriente con Anolaima, Cachipay y La Mesa, y al occidente con San Juan de Rioseco y Pulí. Sus centros urbanos son: Quipile, La Botica, La Sierra, La Virgen y Santa Marta. (Alcaldia de Quipile, 2012).

El municipio de Quipile es ampliamente rural, según el Censo del 2005 existen 8.217 personas, de las cuales solo 694 viven en el sector urbano es decir un 8,4%. Y 7.523 viven en el sector rural, lo que corresponde a un 91,6% de la población. El municipio de Quipile vivió el conflicto armado por la presencia de grupos armados durante los años de 1995 a 2003, dejando como consecuencia desplazamientos y asesinatos.

A partir del año 2004, los desplazamientos disminuyeron en el municipio de Quipile como consecuencia de la implementación de la política de seguridad democrática. Sin embargo, en otras regiones del país los desplazamientos por enfrentamientos entre grupos armados aumentaron, y Quipile se convirtió en un municipio receptor de familias desplazadas de departamentos como el Meta y Tolima, y otros municipios de Cundinamarca. (Municipio Quipile, 2011).

Teniendo en cuenta que en el municipio de Quipile la población vive mayoritariamente en el sector rural, la economía del municipio se basa en gran medida en el sector agropecuario.

En el municipio predomina el minifundio, según cifras de la Alcaldía el 75% de los propietarios poseen predios no mayores a cinco hectáreas, y tan sólo el 3,2% de los propietarios poseen predios mayores a 10 hectáreas (Municipio Quipile, 2011).

Aunque en este municipio predominan los minifundios, la población señala el poco apoyo estatal en temas de proyectos de producción agropecuaria, capacitaciones para mejorar su productividad, la poca vinculación a programas de nivel departamental, entre otras falencias. Lo que conlleva a que sólo el 10% de la población de Quipile se dedique a la producción de productos agropecuarios, como la panela. El 30% de la población se dedica a ser jornaleros, agricultores, u otras labores como la comercialización, estas actividades representan ingresos inferiores a un salario mínimo legal, a pesar de esto las familias logran solventar sus necesidades básicas. El resto de la población vive de ayudas del gobierno mediante programas como Familias en Acción entre otros, y algunos trabajos esporádicos como las cosechas (Municipio Quipile, 2011)

El cultivo más importante es el café, siendo el tiempo de cosecha el más productivo del año, también existen otros cultivos como la caña de azúcar, el plátano, arveja y frutales como mora, mandarina, guayaba. Uno de los trabajos esporádicos más importantes se da durante la cosecha de café, varios padres y jóvenes de la región se emplean como jornaleros en esta época, ocasionando que varios estudiantes asistan intermitentemente al colegio durante estos días.

El municipio de Quipile cuenta con cuatro inspecciones y su respectiva cabecera municipal. La Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte, donde se realizará el estudio de caso, se ubica dentro de la Inspección La Botica, la cual la conforman siete veredas, y sólo cinco de ellas cuentan con sedes de la Institución Educativa.

La sede principal de la IED José Manuel Duarte se ubica en la vereda La Judea que queda aproximadamente a una hora de la cabecera municipal. Las demás sedes sólo cuentan con básica primaria y se ubican en las veredas Arabia, La Hoya, Concordia y San Miguel con un promedio entre quince y veinte estudiantes.

La creación de la Institución se remonta al año 1938 pero sólo hasta el año 2010 se logra la aprobación oficial por parte del Ministerio de Educación Nacional del nivel de la media académica, en este sentido se consigue que los jóvenes de la Inspección La Botica (Quipile) y La Inspección de Palestina (Pulí) puedan continuar más fácilmente con sus estudios.

En la actualidad la IED José Manuel Duarte cuenta con una población de 250 estudiantes, la misión de la Institución es:

“Promover la formación integral de los estudiantes, en la educación preescolar, básica y media a través del desarrollo de valores y competencias; con sentido de pertenencia por la institución y la comunidad, que permita a los educandos generar respuestas a las necesidades de la comunidad y su entorno” (IED Jose Manuel Duarte, 2017, pág. 3).

Y su visión, es

“Consolidarse como una entidad formadora de seres humanos integrales, gestores de su proyecto de vida líderes de procesos académicos, deportivos, laborales y tecnológicos que conlleven a una mejor calidad de vida e incidan positivamente en la transformación de su entorno social y cultural (IED Jose Manuel Duarte, 2017, pág. 3)”.

Los estudiantes de la IED José Manuel Duarte provienen de familias oriundas de la región, afectadas por el conflicto armado vivido en Colombia específicamente en los municipios de Pulí y Quipile. La población pertenece a nivel 1 y 2 del SISBEN, por esta razón son beneficiarios de varios programas a nivel nacional, y gracias a esto suplen varias necesidades básicas como se mencionaba anteriormente. Asimismo, el nivel educativo de los familiares de los estudiantes no supera en su mayoría básica primaria, muy pocos superan básica secundaria y media, y en algunos casos son padres iletrados.

A consecuencia del bajo nivel educativo y del contexto de conflicto armado que se vivió, los estudiantes actualmente se enfrentan a la desintegración de sus familias, por ejemplo, muchos desconocen a su padre, y algunos carecen de padre y madre, viven episodios de maltrato por violencia intrafamiliar, tienen vacíos a nivel afectivo y emocional, no tienen respeto por figuras de autoridad, y hay una limitada participación de los padres en la formación de sus hijos.

Esto ocasiona, que los estudiantes sean vulnerables respecto a acontecimientos y dinámicas actuales como la drogadicción y la delincuencia juvenil, dado que hay personas ajenas a la comunidad educativa que están llegando al municipio para inducir a los jóvenes en estas prácticas ilegales.

De acuerdo a esto, la IED José Manuel Duarte ha planteado el presente año en su Proyecto Educativo Institucional y Manual de Convivencia los siguientes principios, que se consideran activos y dinámicos: El liderazgo como principio filosófico de la institución, es entendido como la capacidad que se fundamenta en los estudiantes para enfrentar y superar los retos y dificultades que se le presente; de esta manera el estudiante debe ser consciente y crítico

de su propia realidad, buscando solución a sus problemas de entorno familiar y social mediante el dialogo pacifico.

Otros principios filosóficos, no menos importantes son: La justicia, la cual es fomentada en el estudiante forjando en él cualidades de tolerancia y respeto hacia la diferencia. La libertad, entendida como la capacidad del estudiante de ser autónomo en la toma de sus decisiones, y ser responsable con sus propias acciones. El conocimiento, entendiendo que se desarrolla bajo el marco del constructivismo, y por ende el estudiante debe llevar un proceso de aprendizaje desde la experiencia y vivencias propias que fortalezca su autonomía. La dedicación, teniendo en cuenta que se debe incentivar en el estudiante el esfuerzo y el empeño que éste pone para cumplir sus metas. El compromiso, el cual se desarrolla haciendo participes activa y democráticamente a los estudiantes en los procesos institucionales. Y finalmente, la alegría que se fomenta en cada actividad que se realiza en la institución (IED Jose Manuel Duarte, 2017).

2.2 Marco legal

A continuación, se pondrá sobre la mesa las normas y leyes que rigen la educación en el país, esto con el objetivo de dar a conocer el marco normativo en el que se desarrollará el proyecto. En primer lugar, se mencionará las legislaciones y políticas generadas para la atención en educación de población víctima del conflicto armado en las escuelas del país. Seguidamente, se mencionará las políticas que permiten y reglamentan la construcción del Proyecto Educativo Institucional y los currículos en las escuelas. Dado que, en la actualidad es obligación de cada institución la realización de estos textos, mediante los cuales se dicta el modelo pedagógico a

seguir, las normas y las metodologías de enseñanza, en dónde se resalta la importancia de la lúdica en la educación.

La educación en Colombia está reglamentada principalmente por la Ley Nacional de Educación (Ley 115 de 1994) y la Constitución de Colombia. En primer lugar, la educación es un derecho fundamental al cual todos los colombianos tenemos derecho. Según la Constitución, el Estado, la comunidad y la familia son responsables de que niños/as y adolescentes disfruten de ella.

La Ley General de Educación (Ley 115 de febrero de 1994) señala los fines y objetivos educativos, el concepto de currículo, los diferentes tipos y niveles de educación, la forma de participación de los estudiantes, tutores y docentes en el Gobierno Escolar y otros aspectos relacionados con la profesionalización del servicio educativo. Ésta, establece unos fines generales que sin distinto son aplicables a toda la población en edad escolar. Para el caso particular de población víctima del conflicto armado, tendrá mayor relevancia el artículo 5 numeral 12 de los fines de educación: “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, 1994).

Luego de la sanción de la Ley 115 de 1994 se realizó el decreto 1860 de 1994 mediante el cual se reglamenta parcialmente los aspectos organizativos y pedagógicos de la educación. Este decreto, dicta orientaciones para la realización del currículo institucional, el Manual de

Convivencia, el Proyecto Educativo Institucional (PEI), y el Plan de Estudios, igualmente como debe ser la organización institucional y el gobierno escolar, y criterios de evaluación y promoción. Respecto al caso particular de atención a víctimas del conflicto armado no se hace referencia a ello.

En el año 2011 se toca el tema de atención en el servicio educativo a la población víctima del conflicto armado a nivel nacional, con la sanción de la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras (Ley 1448 de 2011) y el decreto 4800. En éstas se reconoce que es fundamental garantizar la prestación del servicio en los niveles de preescolar, básico y media a dicha población. Sin embargo, sigue faltando una política que responda a las necesidades de esta población en cuanto a la educación.

El decreto 1075 del 2015 compila e integra todos los decretos y reglamentos existentes hasta la fecha en el tema de educación, allí se encuentra que en el año 2001 mediante el decreto 2562 se reglamentó la atención a población desplazada por la violencia. Retomando el decreto 1075 del 2015, en el capítulo 5 sección 5, se menciona que todas las entidades territoriales deben garantizar la prestación del servicio público de educación a población víctima del desplazamiento, y que para acceder a este servicio deben estar inscritos en Registro Único de Víctimas conformado a partir de la Ley 1448 del 2011:

“Para acceder al servicio público educativo en los términos de la presente Sección, la persona desplazada por la violencia que aspire a un cupo educativo deberá estar incluida en el Registro Único de Víctimas, conforme a lo dispuesto en la Ley 1448 de 2011 y el Decreto 4800 de 2011, o la norma que lo modifique, adicione, sustituya o compile” (Decreto 1075 de 2015, 2015, pág. 172).

Este decreto, también menciona que debe haber una formación y actualización de los docentes, en el artículo 2.3.3.5.5.5 de la sección 5 del Capítulo V:

“Las secretarías de educación a través de los comités departamentales y distritales de capacitación desarrollarán programas de formación y capacitación para los docentes que atienden población desplazada, en la forma y términos del Capítulo 11 del Título VI de la Ley 115 de 1994 (Decreto 1075 de 2015, 2015, pág. 172)”.

Como se puede ver, los decretos, políticas y leyes que hasta ahora se han expedido en general sólo se enfatizan en reglamentar el acceso a la educación y el funcionamiento de las instituciones, reglamentando cómo se debe hacer y conformar los Proyectos Educativos Institucionales, los manuales de Convivencia, los currículos, el gobierno escolar etc. Más no señala una política que integre realmente la atención en materia de educación a la población víctima del conflicto armado, la cual es necesaria dado que no sólo se trata de que el joven o niño/a vaya a la escuela luego de una vivencia traumática, sino del apoyo psicosocial que este debe recibir, y que los docentes y directivos docentes estén preparados y capacitados para enseñar y atender a esta población.

Como se menciona no existe, una política o estrategia de carácter integral que desde lo educativo brinde alternativas para atender las necesidades específicas de dicha población. Al parecer estas estrategias son responsabilidad de cada Institución. Por ejemplo, mediante la Ley 115 de 1994 se les otorgó a los colegios la responsabilidad de construir sus Proyectos Educativos Institucionales (PEI), y por ende se les dio autonomía para elaborar el PEI y sus currículos dentro de ciertos límites fijados por la norma.

La Ley General de Educación en el Capítulo 2 Artículo 76 definió currículo como:

“el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional”.

Teniendo en cuenta que es responsabilidad de las instituciones realizar sus currículos, con los respectivos planes de estudios, metodología, programas y procesos, el decreto 1075 del 2015 señala orientaciones curriculares que son principios de la educación preescolar, pero también son aplicables para básica secundaria y media. De acuerdo con esto, el Capítulo 2, sección 2, Artículo 2.3.3.2.2.2.1 menciona lo siguiente respecto a la Lúdica:

“Se reconoce el juego como dinamizador la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia normas. Así mismo, reconoce que entusiasmo, placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar” (Decreto 1075 de 2015, 2015, pág. 91).

También se tendrá en cuenta el Plan Nacional de Recreación 2013-2019, el cual a pesar de enfocarse en la primera infancia y no señalar a la población víctima del conflicto armado, recoge aspectos fundamentales aplicables a todas las edades de la vida entendiéndose que: desde el campo de la recreación se reconoce también que cada niño o niña es un sujeto activo en su

propio desarrollo y que en tanto ello, lo que requiere es el despliegue de ambientes que sean ricos en oportunidades para explorar, descubrir, sentir, dar sentido y significado a cada vivencia con base en la experiencia propia. En ese explorar libremente, cada niño y cada niña, con el apoyo de las personas de su entorno, transitará progresivamente en el paso de la dependencia a la heteronomía, ganando confianza, seguridad y habilidad para tomar decisiones que atañen a su vida cotidiana (COLDEPORTES, 2012).

Asimismo, dentro del fundamento pedagógico planteado por el actual PEI de la IED José Manuel Duarte se define que se debe promover la enseñanza activa que favorece la lúdica, la observación y creatividad, lo cual hace en el estudiante que se despierte el gusto por aprender, facilitando la comprensión de los contenidos.

Finalmente, este escenario legislativo actual obliga a la escuela a pensarse a sí misma, exige a sus actores ser parte activa de los diferentes procesos que se gestan en su interior, obliga a tener conocimiento sobre las realidades sociales, económicas, culturales de la región y la comunidad, lo cual tiene un carácter positivo. Sin embargo, si se considera necesario la formulación de una política pública que regule la atención en educación en la población víctima del conflicto, así como en la capacitación y formación de docentes para atender las necesidades específicas de esta población.

2.3 Marco conceptual

Existen situaciones traumáticas que marcan la historia de vida de los sujetos, dado que luego de vivir una experiencia a consecuencia de la guerra, como la pérdida de un familiar o el desplazamiento forzado. Los relatos e historias que se cuentan en un antes y un después de que el suceso de este tipo ocurra, muestran que quedan marcas y heridas no sólo en el discurso sino en la subjetividad de la persona.

Por esta razón, es conveniente discutir brevemente que se va a entender por trauma; seguidamente conceptualizar la resiliencia entendiendo que ésta se desenvuelve tanto a nivel individual como colectivo; luego, se desarrollará los conceptos de lúdica y juego, los cuales se convierten en una estrategia que potencialice la resiliencia, especialmente en los jóvenes, dado que mediante éste se desarrolla cualidades individuales y colectivas que fomentan la superación de adversidades.

En psicología, un trauma es un problema psíquico que se origina por un impacto que determinada persona tiene como consecuencia de una vivencia brusca. Éste impacto genera un daño, no sólo a nivel físico u orgánico, sino funcional; es decir la persona empieza a padecer trastornos en sus sentimientos, emociones, acciones, capacidades, conducta etc. (Baró, 1997).

Los traumas que son generados en contextos de guerra tienen connotaciones sociales e históricas, y para comprender e intervenir en ello no se puede separar el sujeto de la sociedad. Dicho de otro modo, se debe entender el trauma destacando la peculiaridad de cada sujeto, sus condiciones sociales, y los aspectos más subjetivos de cada experiencia, que según Baró han sido producidas y construidas social e históricamente. Este modelo teórico, permite intervenir problemas sociales desde el sujeto, con el fin de comprender y transformar fenómenos colectivamente.

En la infancia existen dos tipos de experiencias que se generan dentro del contexto de guerra que son traumatizantes:

1. Experiencias de hechos de violencia y destrucción.
2. Experiencias de separaciones físicas y personales.

Hay diferencias entre estos tipos de traumas, pero en general ambos desarrollan en el niño/a un patrón de insensibilidad emocional, que los lleva a parecer “fríos”, insensibles, o carentes de emociones en su vida cotidiana. Otras consecuencias de los trastornos ocasionados por traumas de la guerra son: terrores nocturnos, deterioro en la capacidad de atención, irritabilidad, sensibilidad al ruido repentino. Además, el crecimiento de los niños en un contexto de guerra hace que la violencia sea el patrón de respuesta más utilizado para resolver sus problemas (Baró, 1997).

Identificar y comprender las razones sociales que generaron el trauma, ayuda a enfrentar las secuelas y heridas que se produjeron. De esta forma, se encuentra un sentido a lo sucedido y se puede iniciar un proceso de fortalecimiento de habilidades, empezar a construir proyectos de vida y dar inicio al camino de la resiliencia.

La resiliencia es entendida como el conjunto de recursos que activan los sujetos en situaciones que son significativamente importantes para ellos, y cambian de acuerdo con las condiciones sociales, culturales y las diferentes historias de vida. Es un proceso por el cual los sujetos tienen la capacidad de superar adversidades y destacar sus habilidades y fortalezas, para continuar con su proyecto de vida (Carvajal, 2016).

El proceso de resiliencia articula procesos tanto individuales como de la comunidad y la sociedad. Éstos últimos, son quienes deben ayudar a cerrar las heridas y dar continuidad; dado que los sujetos como seres sociales necesitan de un contexto que brinde posibilidades para ser resilientes, como la familia, la escuela, la comunidad, y la sociedad (Carvajal, 2016).

Para trabajar la resiliencia desde la escuela, es necesario entenderla como un proceso en el que la comunidad educativa comprende los traumas y el contexto social del cual hacen parte los niños/as y jóvenes. En la escuela no sólo se debe promover la resiliencia, sino que se debe

activar como un factor de protección, en donde se enfatice el desarrollo del potencial humano; en este sentido el papel del docente y su metodología de enseñanza se convierte en un actor importante, dado que es él quien promueve cualidades.

A partir de esto, se debe construir procesos de desarrollo y proyectos de vida que impulsen a mejorar y superar las adversidades y los traumas generados por el contexto de guerra (Uriarte, 2006). En este sentido, la escuela debe promover la resiliencia desde el reconocimiento de cada niño/a como único y valioso, y apoyar la construcción de cualidades positivas en relación a los otros, y así potencializar la resiliencia. A partir de juegos que permitan desarrollar estas cualidades.

Según Uriarte, las cualidades más importantes que facilitan la resiliencia son: “a) autoestima consistente; b) convivencia positiva, asertividad, altruismo; c) flexibilidad del pensamiento, creatividad; d) autocontrol emocional, independencia; e) confianza en sí mismo, sentimiento de auto eficacia y auto-valía, optimismo; f) locus de control interno, iniciativa; g) sentido del humor; h) moralidad. Estas y otras características individuales asociadas a la resiliencia no son innatas, sino que proceden de la educación y, por lo tanto, pueden aprenderse (Uriarte, 2006, págs. 13-14)”

La resiliencia está en constante relación con el aprendizaje, por lo que la escuela y los docentes cumplen un papel fundamental. Por esta razón, los docentes deben generar ambientes de aprendizaje amables, en los cuales los niños/as se sientan motivados y puedan sentir en que día a día crecen y cumplen metas personales (Noriega Aguilar, Angulo Arjona, & Angulo Noriega, 2015).

Teniendo en cuenta que la resiliencia va más allá de resistir adversidades, y que se debe superar y seguir adelante aprovechando las potencialidades y cualidades de cada sujeto. Que el entorno social y las relaciones con el otro juegan un papel muy importante, y la escuela es un espacio fundamental en el núcleo de la sociedad. Se definen tres pilares para potencializar la resiliencia en los niños y jóvenes (Trujillo).

1. La capacidad de juego: Con el juego se ejercita y se pone a prueba la capacidad de reconocer nuestros límites saludablemente, y así superarlos. En las actividades divertidas se genera el gusto por los retos y se incentiva la confianza.
2. Encarar las situaciones con sentimientos de esperanza: Para esto es necesario tener apoyo externo, alguien en quien se pueda confiar sus sentimientos, sus afectos, admiración. Alguien que sea estímulo y sirva como guía.
3. El auto-sostén: Es el mensaje que la persona elabora para sí misma, o el apoyo interno. Para esto es necesario generar en sí mismo confianza, y así ante adversidades pensar y creer en frases como “yo puedo”, “yo me quiero” etc.

De esta manera, se propone que un camino para fomentar y activar la resiliencia en los jóvenes es mediante la lúdica y el juego; dado que mediante esta se desarrolla cualidades que permiten a la persona superar adversidades, además es importante que en Colombia los docentes y directivos docentes empiecen a repensar la importancia del juego dentro de la formación y el aprendizaje en las escuelas.

En este sentido, la lúdica es entendida como una dimensión del desarrollo de los individuos, y es una parte constitutiva del ser humano. Desarrolla e interfiere en necesidades del hombre como: comunicarse, expresarse, sentir, y producir sentimientos de emoción,

diversión, confianza etc. La lúdica, fomenta el desarrollo psicosocial y puede orientarse hacia la adquisición de saberes (Gómez Rodríguez, Molano, & Rodríguez Calderon, 2015).

La actividad lúdica es la que se desarrolla mediante el juego; éste es un fenómeno que se da no sólo en los seres humanos, sino en los animales. El juego según Huizinga (2007) traspasa los límites biológicos, dado que todo juego contiene una significación cultural. Éste se puede definir como una actividad libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, y que tiene unas reglas implantadas, pero aceptadas libremente.

El juego ha sido considerado de distintas formas a lo largo de la historia, y ha tenido distintos significados dependiendo de los contextos y los conocimientos de quienes lo desarrollen. Una de las características más importantes de este, es que es una actividad libre, es decir no supone ninguna obligación, dado que cada uno decide si entra o sale. Además, éste también se aparta de la vida cotidiana y la rutina, por lo cual lleva al sujeto a “otro mundo” (Huizinga, 2007).

Para Caillois, esta definición de juego por Huizinga es bastante amplia, por lo cual entra a delimitarla dentro de las siguientes características. Libre, porque es una actividad voluntaria. Separada de la vida corriente, dado que es realizada fuera de las ocupaciones cotidianas y tiene límites temporales y espaciales. Incierta, porque siempre va a haber una duda acerca de su resultado, y es así como el juego encuentra diversión. Improductiva, es decir no crea riqueza. Reglamentada, supone desde un inicio unas reglas que el hombre voluntariamente acepta para poder jugar. Y ficticia, dado que las acciones que se realizan están acompañadas de una realidad secundaria, fuera de la cotidianidad que vive el sujeto (Caillois, 1986).

La finalidad del juego siempre va a depender de quien lo realiza, por ejemplo, puede satisfacer necesidades como el relajamiento, puede ser un ejercicio para actividades serias que se le presenten al sujeto en su vida, o adquirir dominio de sí mismo. Jugar hace que el sujeto se sienta libre, creativo, fortalece su cuerpo y su espíritu, y a pesar de que éste es considerado una actividad libre, requiere un compromiso personal y social, dado que este tiene reglas que se aceptan cumplir (Huizinga, 2007).

Sin embargo, Huizinga no define y caracteriza suficiente los juegos, por esta razón Caillois en su obra “Los juegos y el hombre”, entra a estudiar el espíritu del juego, y es así como los clasifica en cuatro grupos: “*Agon*” que hace referencia a la competencia, en donde la motivación de los participantes es que se reconozca su excelencia en el juego, estos juegos requieren entrenamiento, disciplina etc. “*Alea*” son los juegos de suerte, en donde el participante vence porque ha sido beneficiado por el destino. “*Mimicry*”, son los juegos de simulacro, donde el sujeto juega a creer en situaciones ficticias o en ser otro personaje. “*Ilinix*” agrupa a los juegos de vértigo, que intenta destruir o salirse de la estabilidad, por ejemplo, dar vueltas, los juegos mecánicos, etc. (Caillois, 1986).

Según Caillois la sociedad se ve y se analiza en clave al juego y la lúdica; por ejemplo, en el desarrollo del juego, sus reglas y su cumplimiento, se pueden ver las cualidades y los defectos de una sociedad, sus costumbres, sus tensiones, sus preferencias.

Teniendo en cuenta los conceptos de trauma, resiliencia, lúdica y juego, este proyecto creará una metodología que permita activar y fomentar la resiliencia en jóvenes a partir de la lúdica y el juego. Para esto, se parte de la premisa de que hombre es sólo, pero no solitario dado que es un sujeto social, en este sentido a través del juego él socializa, porque se crean oportunidades para relacionarse con el otro, y gracias a esto se desarrolla la comunicación.

Según, Huizinga si el juego no permitiera el desarrollo de estas cualidades se viviría en constante tensión, no podríamos relacionarnos con el otro, estaríamos tensos, dado que no existiría una actividad que permita relajarnos. Jugar ayuda al hombre a desarrollarse integralmente (corporal y cognitivamente), a través del juego se aprende de mejor manera, se es más creativo, más espontaneo, y más responsable.

Con el juego se ejercita y se pone a prueba los límites de cada persona, y además se intenta aprender para superar adversidades y obstáculos. A partir de las actividades divertidas se puede encontrar el gusto por los retos, se incentiva a la confianza, el optimismo y la vivencia de errores como oportunidades de aprendizaje (Rodriguez Gonzales, 2013).

En consecuencia, por medio de la lúdica y el juego se pueden generar espacios donde los jóvenes aprendan herramientas resilientes que le permitan identificar sus cualidades, fortalezas, capacidades y posibilidades dentro de sí mismo, como dentro de la sociedad en la que se encuentra, que ayuden y que puedan empelar en su desarrollo y cumplimiento de proyectos de vida.

Es importante mencionar que durante la infancia y adolescencia es más fácil activar los procesos de resiliencia, dado que todavía hay una capacidad re-adaptativa del sujeto (Rodriguez Gonzales, 2013). Además, en contextos de violencia es relevante la creación de espacios que permitan y fomenten el juego, dado que de esta actividad se puede impulsar cualidades necesarias para la vida como: la tolerancia, la creatividad, el respeto, el sentido del humor, el esfuerzo entre otras, que promuevan la resiliencia como un factor de protección.

Para ir concluyendo, el juego y la lúdica permiten que los jóvenes adquieran competencias, valores y cualidades que hacen que un sujeto sea “resistente”, en este sentido el

juego retoma importancia dado que no es visto como una forma de “pasar el tiempo libre” sino como una actividad que permite formar personas para enfrentarse a los retos del futuro, convirtiéndose así en una herramienta pedagógica a explorar (Noriega Aguilar, Angulo Arjona, & Angulo Noriega, 2015).

2.4 Marco Referencial

A continuación, se van a presentar algunos estudios en los cuales se ha desarrollado temáticas como la construcción de resiliencia en la escuela a través del juego y la lúdica; esto con el fin de identificar metodologías y referentes o aspectos teóricos que puedan ser tenidos en cuenta para el desarrollo del presente trabajo. Partiendo de esto, se identificaron cinco estudios de casos realizados en Latinoamérica y Colombia los cuales muestran como la resiliencia ha pasado a ser un concepto que toma importancia en la pedagogía.

El primer estudio, es un artículo publicado en la revista Rayuela en el 2013 que se llama “Aprendiendo la resiliencia a través del juego” de Edna Fabiola Rodríguez Gonzales. Según esta autora, la resiliencia es la capacidad que tienen los seres humanos para hacer frente, superar y hasta transformarse cuando se presenta algún tipo de adversidad en el transcurso de vida. Rodríguez Gonzales, afirma que la resiliencia no sólo debe promoverse y activarse como un medio para superar adversidades, sino debe ser un factor de protección.

Esta autora, hace referencia a dos modelos de resiliencia: el primero desarrollado por De La Torre, este modelo afirma que todo ser humano tiene un “escudo” que se activa ante situaciones adversas, y parte de la concepción tradicional de que las dificultades en la infancia

y la adolescencia sitúan al sujeto ante una vulnerabilidad extrema. Por lo cual, cuando el sujeto es adulto repetirá los mismos esquemas a los que fue sometido. En este sentido, se exige que en la niñez y adolescencia los sujetos sean protegidos desde afuera, y se evite o minimice las posibilidades de repetir situaciones a las que con anterioridad fue sometido.

El segundo modelo desarrollado por Edith Grotberg, propone ayudar a descubrir e identificar factores dentro de sí mismos y a su alrededor, que potencialicen la resiliencia a través de autoafirmaciones basadas en el “Yo puedo”, “yo tengo” “yo soy- yo estoy”.

A partir de estos modelos, la autora Edna Rodríguez crea una propuesta para potencializar la resiliencia a través del juego, dado que considera que esta actividad ejercita y pone a prueba la capacidad de los sujetos para reconocer sus habilidades y límites, de una manera saludable y dando herramientas para superar adversidades; como por ejemplo la confianza, el gusto por los retos, la empatía, entre otros. También, dice que es necesario crear espacios por fuera de las rutinas de los sujetos, en los cuáles ellos desarrollen las habilidades ya descritas mediante el juego, en este sentido la escuela se convierte en un sitio ideal.

El segundo estudio consultado, se llama “La resiliencia en la educación, la escuela y la vida” publicado en la Revista Textos y Contextos en octubre del 2015, por los Guadalupe Noguera Aguilar, Braulio Angulo Arjona, Gisèle Angulo Noriega. Estos autores explican que la resiliencia ha pasado de ser un tema estudiando solamente por la psicología, y que en la actualidad se ha transferido a la pedagogía.

En este sentido, la resiliencia “se aleja del modelo médico del desarrollo basado en la patología, y se acerca al modelo pedagógico proactivo basado en el bienestar” (Noriega Aguilar, Angulo Arjona, & Angulo Noriega, 2015, pág. 42).

Éste estudio, plantea que la resiliencia ya no debe ser pensada como algo estático, dado que esta tiene una naturaleza dinámica, es decir varía a través del tiempo y es el resultado de una armonía entre factores de riesgo, factores protectores y la personalidad del sujeto. De esta manera, se pasa de “ser” resiliente a “estar” resiliente.

El estudio identifica los factores de riesgo como aquellas características o cualidades de una persona, una familia o comunidad, que se considere que tienen una elevada probabilidad de dañar la salud física, mental, emocional o espiritual de un sujeto. Y los factores protectores, son aquellas condiciones o entornos que reducen la probabilidad de daño al sujeto; estos pueden ser internos o externos, los internos son las cualidades que se desarrollen en el sujeto como la confianza, la seguridad, etc. Y los externos hace referencia al apoyo que el sujeto pueda encontrar en una persona específica, su familia, o comunidad. (Noriega Aguilar, Angulo Arjona, & Angulo Noriega, 2015)

Un aporte importante de este texto es que la resiliencia es denominada como una técnica de intervención educativa que debe enfatizarse en el desarrollo de los potenciales del ser humano. Entendiendo, de esta manera que los riesgos siempre van a existir, entonces se le debe brindar a los adolescentes y niños herramientas que le permitan afrontar y salir bien de los eventos que se le puedan presentar en la vida.

En este sentido, la escuela juega un papel fundamental, dado que la resiliencia está en conexión con el aprendizaje constante. Por consiguiente, el papel del profesor es muy relevante, porque éste además de crear ambientes saludables y agradables de aprendizaje, ofreciéndoles a sus estudiantes posiciones de responsabilidad y de confianza, debe identificar factores de riesgo que puedan afectar a los estudiantes. El estudio deja la pregunta abierta acerca de ¿cuál es el rol

de profesor en la escuela? y ¿Cómo el profesor puede desarrollar factores protectores internos y externos en el estudiante?

El tercer estudio revisado, fue publicado en la Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” en el año 2010, por Victoria Muñoz Garrido y Francisco De Pedro Sotelo. Estos autores desarrollan los retos que actualmente la escuela debe asumir en la sociedad colombiana, como por ejemplo la realización individual de los estudiantes y la reproducción cultural. Esto teniendo en cuenta los contextos de conflicto armado, de violencia intrafamiliar, las desventajas socioeconómicas del país, hasta el abandono institucional que sufren las escuelas.

Los autores parten de la siguiente premisa: Las escuelas en la sociedad cumplen un rol fundamental, dado que sobre éstas recaen bastantes responsabilidades de la familia, la comunidad y el estado. Es decir, en el contexto actual de nuestro país, en donde se viven las consecuencias que ha dejado y sigue dejando el conflicto armado como la muerte de familiares y el desplazamiento, las familias desintegradas, la violencia intrafamiliar, la pobreza y la no satisfacción de necesidades básicas; la escuela es la institución estatal que tiene la responsabilidad de mediar de alguna u otra forma con dichas problemáticas, formando seres humanos que contribuyan a la transformación del contexto actual del país.

De acuerdo con esto, la escuela se constituye como un potencial mediador entre la desigualdad y un transformador de nuestro país, sobre todo cuando se trata de fomentar el desarrollo de las capacidades en cada uno de sus estudiantes. En este sentido, en la actualidad las escuelas deben desarrollar mecanismos mediante los cuales se promueva la resiliencia, vista como la capacidad de resistir y superar adversidades, dado que de esta manera se pueden formar

personas que les guste asumir retos, responsabilidades y salir adelante mediante sus propios medios.

En el artículo, la escuela es vista como un sistema abierto, dinámico y en el que intervienen varios factores, como por ejemplo la familia, el Estado, la comunidad, los docentes, entre otros; y todos tienen que cumplir determinada función para así hacer que la escuela funcione. Dentro de este sistema, el aprendizaje de resiliencia y el docente se convierten en factores importantes, dado que mediante las diversas metodologías de enseñanza que el maestro utilice el estudiante puede aprender a ser tolerante, asumir retos, superar adversidades, es decir desarrollar su resiliencia.

Este estudio deja las puertas abiertas para pensar que el desarrollo de la resiliencia en los niños y adolescentes en la escuela, de acuerdo con contexto social, económico y cultural colombiano, es un trabajo que debe lograr involucrar a las familias en primera medida. En este sentido, queda la opción abierta de pensar cómo desde la escuela mediante la lúdica y el juego se puede desarrollar la resiliencia no sólo en los jóvenes sino en sus familias, construyendo así factores protectores externos.

El cuarto estudio fue desarrollado en la Facultad de Estudios Superiores IZTACALA por María Angélica Trujillo, y se llama “La resiliencia en la psicología social”. Este trabajo da a conocer diversos conceptos sobre la resiliencia, de igual manera expresa como se ha fomentado y desarrollado este proceso dentro de cada individuo en diferentes contextos de violencia o maltrato, de igual manera define algunas condiciones importantes que se deben dar para el desarrollo de las capacidades que permiten al sujeto ser resiliente.

En general, es importante reconocer que la resiliencia no se desarrolla en todos los individuos de la misma forma, cada sujeto tiene maneras distintas de superar las adversidades y seguir adelante. También afirma, que la resiliencia aparece como un producto de interacción entre el componente individual y el “ambiente” en el que este el sujeto, y el éxito de una persona para superar adversidades depende en gran medida de las cualidades personales.

En este sentido, centrándose en niños y adolescentes la resiliencia va más allá de resistir y superar circunstancias desfavorables, sino de tomar y ver cada situación como un juego. De esta manera, el desarrollo de la resiliencia mediante juegos se convierte en una metodología que contribuye al desarrollo de las potencialidades de los sujetos. La autora menciona que tener capacidad de juego hace que sea posible que un sujeto no tome las adversidades tan “a pecho” y quede sin alternativas para resolverlas, sino busque soluciones. Además, el juego desarrolla la creatividad, la comunicación y relación con los demás, la capacidad de encontrar diversión en los retos entre otras.

El quinto estudio, publicado en la revista UCM en el 2005 por Garrido Muñoz y Pedro De Sotelo se llama “Educar para la resiliencia: Un cambio de mirada en la prevención de situaciones de riesgo social”. En este estudio la resiliencia es entendida como un proceso de superación de situaciones difíciles, y debe ser promovida desde la escuela. La resiliencia es definida como una parte del desarrollo del ser humano que está conectado a integrar y potencializar capacidades, conocimientos y habilidades de los sujetos.

Estos autores plantean al igual que los anteriores el papel fundamental del docente dado que éste tiene la función de ser guía de aprendizajes significativos. En este sentido, el docente debe ofrecer ambientes en donde mediante su metodología, sus técnicas de aprendizaje y su humanismo enseñe y motive a los alumnos a hacer su quehacer diario. Cualidades como el

afecto, el humor, la alegría, el amor, la generosidad, la aceptación por sí mismo, la esperanza son destrezas que se enseñan y se aprenden (Muñoz Garrido & De Pedro Sotelo, 2005, pág. 20)

La educación cumple un papel importante dentro de esta nueva mirada de la resiliencia, favorece a un equilibrio entre riesgo y protección, llevando a los niños y adolescentes a que vivan las nuevas experiencias que se les presenten desde un contexto individual de seguridad, reconociendo sus límites y habilidades.

Teniendo en cuenta estos cinco estudios y propuestas se llega a las siguientes conclusiones:

La resiliencia ya está siendo estudiada desde la pedagogía y actualmente se desarrolla una rama llamada “Pedagogía preventiva”. En este sentido, la resiliencia no es sólo vista como una forma de enfrentar problemas y de “ser resiliente”, sino de “estar” resiliente frente a las adversidades que siempre se van a presentar. El papel de la escuela es fomentar el desarrollo de capacidades y cualidades como la confianza, seguridad, originalidad, el gusto por los retos y la solución de problemas, que le permitan a los niños y jóvenes ser resilientes.

La escuela y el docente juegan un papel importante dentro del desarrollo de las capacidades y cualidades para “estar” resiliente. Por esta razón, es muy importante la capacitación y constante formación de los docentes en metodologías y técnicas que aprendizaje, las cuales logren mantener motivados a los estudiantes, y que ellos sientan la necesidad de superar retos constantemente. De igual manera, la metodología que los docentes utilicen debe desarrollar en los estudiantes cualidades como la alegría, el amor, la esperanza etc, que los ayude a enfrentar situaciones de riesgo y seguir adelante fortalecidos.

La escuela y los docentes dentro del contexto nacional tienen la responsabilidad de lograr que los padres de familia se involucren dentro del desarrollo de las capacidades y cualidades de resiliencia de los estudiantes. De esta manera vale la pena desarrollar metodologías que involucren a niños y padres de familia que permitan la creación de factores protectores.

Finalmente se analiza que una metodología que puede ser utilizada para potencializar la resiliencia es la lúdica y el juego, ya que estos enseñan cualidades como las mencionadas. Además, mantienen el interés y motivación de los estudiantes, haciendo que ellos constantemente sientan ganas de superar retos y enfrentarse a nuevas situaciones.

Capítulo 3

3.1 Enfoque Metodológico

Este capítulo tiene como objetivo describir cuál va a ser el enfoque metodológico que se va a utilizar para la presente investigación. Teniendo en cuenta, que es un estudio en donde se pretende desarrollar en los estudiantes cualidades, valores y competencias a través de la lúdica que le permitan ser resilientes teniendo en cuenta el contexto de conflicto armado, económico, social y cultural de los estudiantes y sus familias.

En este sentido, se plantea un enfoque metodológico de carácter cualitativo teniendo en cuenta que este se centra en el estudio de cómo se construyen realidades, interpretando los fenómenos y situaciones que se den, de acuerdo a los significados y contextos que estos tengan para las personas implicadas (Rodriguez Gomez, Gil Flores, & García Jimenez, 1996, pág. 23).

La investigación cualitativa que es llevada a cabo por el docente requiere siempre una constante interacción entre maestro y estudiante, de modo que se puede considerar que la investigación cualitativa es un eje dinamizador en la acción pedagógica. Además, si se tiene en cuenta que la escuela será el espacio de desarrollo de este estudio, es importante reconocer las relaciones que se pueden llegar a construir entre docentes, estudiantes y familias, que contribuirá más allá de los resultados y aprendizajes, a la transformación de contextos.

Igualmente, la investigación cualitativa permite al docente reconocer los conflictos, problemas e interrogantes que cada estudiante afronta en su cotidianidad. Por esta razón, se considera un instrumento mediante el cual el docente se puede apropiar de las realidades de sus estudiantes, y de esta forma poder construir mecanismos y estrategias que fomenten cualidades, valores y competencias importantes para la resiliencia.

Por consiguiente, la metodología de enfoque cualitativo que será utilizada en este estudio será la Investigación Acción Participativa IAP, la cual proviene de la disciplina sociológica, específicamente de Orlando Fals Borda. La IAP se convierte en una acción educativa dado que es una investigación que se funde con la acción; esta funciona dialectalmente, es decir entre la teoría y la práctica, permitiendo así el análisis de los hechos, la conceptualización de los problemas, y la planificación de acciones que procuran la transformación de diferentes contextos (Calderon & Lopez Cardona).

Además, desde la dimensión educativa se considera que la IAP permite a los docentes-investigadores asumirse como participantes y aprendices de los procesos que se dan, dado que se parte de la premisa que todos son sujetos de conocimiento y de formación.

Esta metodología, tiene varios postulados importantes: primero, la IPA se separa de la división epistemológica histórica que se ha hecho entre el sujeto y el objeto, esto significa que quien desea conocer una realidad no debe observar a los sujetos como objeto de estudio (Calderon & Lopez Cardona). Es decir, todos los participantes son reconocidos como sujetos en donde la interacción debe ser posible mediante un proceso de conocimiento intersubjetivo. Por esta razón, todos los participantes de la investigación son protagonistas del proceso y están en una constante formación y aprendizaje, que permite un cambio continuo.

El segundo postulado, es el de la “práctica-conciencia”, dado que se considera que todo conocimiento pasa por un proceso reflexivo-auto-reflexivo. En consecuencia, todo proceso debe generar reflexiones en el sujeto y colectivamente. Además, se rompe con el paradigma de que la reflexión se genera a partir de una idea, dado que en la IAP se debe generar conciencia desde la praxis (Calderon & Lopez Cardona).

El tercer postulado, es el del “redescubrimiento del saber popular”, por lo tanto, la IAP reconoce los saberes acumulados populares, los ordena y valida, deconstruye colectivamente prejuicios, y promueve la innovación para así trascender y superar la realidad del sujeto y la comunidad. De esta manera, el individuo y la colectividad reconocen y aceptan un pasado y el presente, con el propósito de intervenir y transformar su realidad, construyendo un futuro (Calderon & Lopez Cardona).

Un cuarto postulado se refiere a la participación, la IAP permite a los participantes la expresión de sus vivencias y problemas, seguido siempre por una constante reflexión y cuestionamiento. La participación posibilita actuar como iguales, convirtiendo al docente-investigador en otro sujeto más que pone sus saberes al servicio de las reflexiones que se den, más no impone concepciones (Calderon & Lopez Cardona).

Teniendo en cuenta los objetivos de la presente investigación, los postulados de la IAP permitirían no sólo una formación de cualidades, competencias y valores para que el estudiante potencialice su resiliencia, para así generar cambios en su realidad. Sino un cambio en la práctica docente, que incluya la lúdica en el aula, entendiendo que esta permite mejorar procesos de aprendizajes y potencializar cualidades de los estudiantes.

Asimismo, mediante la IAP se logran relaciones de carácter horizontal, las cuales permiten y apuntan hacia la transformación de realidades individuales y colectivas. Por consiguiente, más allá de potencializar cualidades individuales para la resiliencia de los estudiantes de grado décimo y undécimo del IED José Manuel Duarte, se intenta disminuir factores de riesgo en la comunidad, y transformarla a un factor protector al servicio de nuestros jóvenes, para la construcción de nuevos contextos y realidades.

3.2 Población

La población serán estudiantes de grado décimo y undécimo de la Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte, y se encuentran en el rango de edad de 16 a 18 años. Se escoge esta población dado que, estos jóvenes en su niñez vivieron el conflicto armado que se presentó en Quipile, Cundinamarca, y se hace necesario fortalecer sus características y valores que logran potencializar la resiliencia en ellos, ayudando así a construir un proyecto de vida.

3.3 Instrumentos

La presente investigación cualitativa será de carácter participativo, descriptivo y analítico, para esto se utilizarán técnicas como la observación participativa en el colegio, en espacios como el aula y fuera de esta. A partir de las observaciones participativas se realizarán reflexiones sobre la praxis que permitan la planificación y el desarrollo de acciones continuas para la generación de cambio.

Estas observaciones participativas se complementaron con un respectivo diario de campo, en el cual se describirá todas las acciones, emociones, sucesos relevantes, etc. que acontecen durante algunos. Esto con el objetivo de llevar un registro, el cual permita la reflexión del docente, y la implementación de nuevos proyectos pedagógicos de aula en los cuales la lúdica sea un factor importante de enseñanza y formación para los estudiantes.

Este enfoque investigativo se apoya en la línea de investigación pedagogías, didácticas e infancias, la cual esta adjunta a la Fundación Universitaria Los Libertadores y reconocido por Colciencias. Esta línea de investigación, gira alrededor de dos categorías la pedagogía y la infancia, y asume que no existe la pedagogía sin la didáctica (Infante Acevedo, 2009).

Dentro de esta línea de investigación, el presente estudio se adjunta dentro de la temática de proyectos pedagógicos de aula, entendiendo que se pretende que a través de la lúdica se formen o salgan a la luz cualidades, valores y competencias para la potencialización de la resiliencia, que contribuye a la creación y fortalecimiento de los proyectos de vida de los jóvenes, y se genere transformación de las realidades. Además, también es una apuesta para empezar a incluir la lúdica dentro del aula, entendiendo que esta es una ciencia que da herramientas muy importantes a la pedagogía, en este sentido se pretende elaborar y poner en marcha con los docentes metodologías didácticas y lúdicas específicas que contribuyan al aprendizaje y a la formación de los estudiantes.

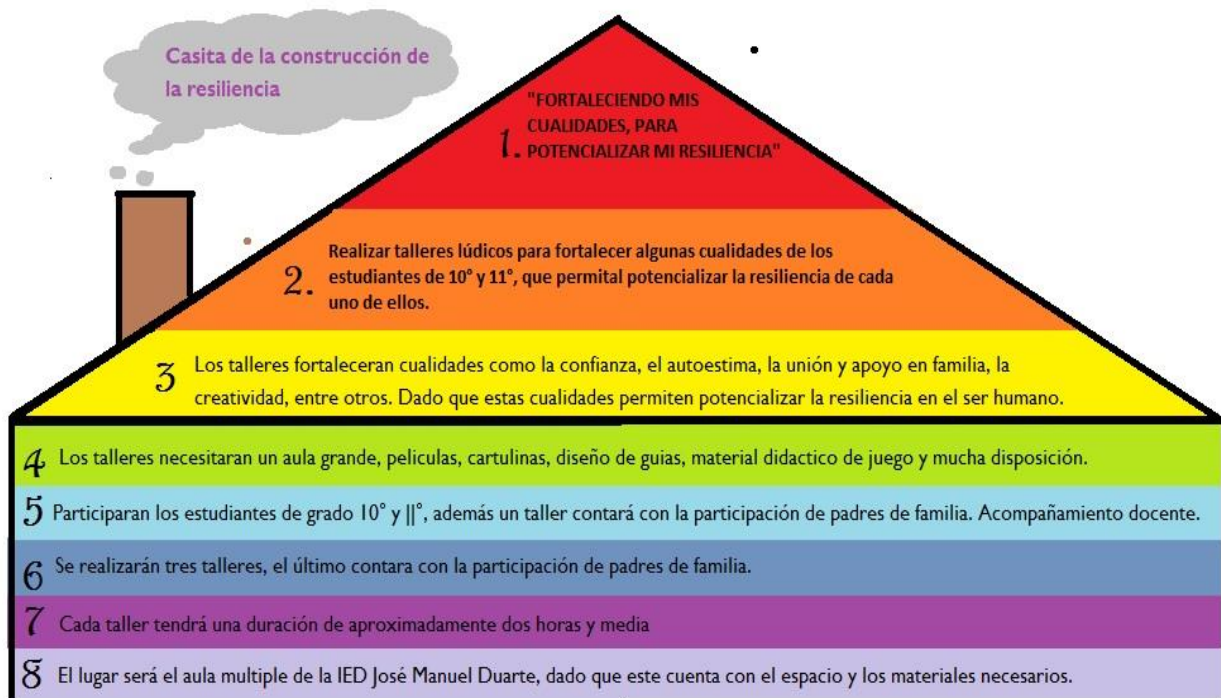
Teniendo en cuenta lo anterior, se plantea la utilización de dos instrumentos: Una entrevista semi-estructurada para aplicar a seis estudiantes que corresponden a la muestra, y observación participativa, que va acompañada de la realización de un diario de campo (Ver Anexo 1 y 2)

Capítulo 4

4.1 Título de propuesta de intervención

“Fortaleciendo cualidades para potencializar mi resiliencia”

4.2 Ruta de intervención



4.3 Introducción

Con el objetivo de fortalecer cualidades que permitan potencializar la resiliencia en los jóvenes de grado décimo y undécimo de la Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte, se diseñará a continuación una propuesta de intervención pedagógica que tiene como eje central la lúdica. La resiliencia es la capacidad del hombre de utilizar varios recursos para poder seguir adelante y aprender de una situación traumática.

De acuerdo con esto, la lúdica ayuda a desarrollar y fortalecer estos recursos que son necesarios para potencializar la resiliencia en los individuos, para este caso en especial, jóvenes entre 16 y 18 años,

quienes pasaron por eventos traumáticos en su infancia a consecuencia del conflicto armado que vivió la región durante la década de los 90 y principios de la década del 2000.

Es este sentido las estrategias y acciones planeadas en esta propuesta de intervención están enfocadas en el desarrollo y fortalecimiento de cualidades como la autoestima, la creatividad, el humor, y además de fortalecer lazos entre los estudiantes del aula, y de cada estudiante con su entorno familiar, dado que esto es muy importante para el desarrollo de la resiliencia.

4.4 Justificación

Como anteriormente se mencionaba los jóvenes y sus familias vivieron situaciones traumáticas como la pérdida de un familiar (padre o madre) y desplazamiento forzado, a causa del conflicto armado. Estas situaciones han ocasionado que algunos jóvenes de grado décimo y undécimo presenten consumo de sustancias psicoactivas, pensamientos suicidas y que no tengan un proyecto de vida claro.

Con relación a este contexto, sumado a condiciones de pobreza del municipio, se busca a través de la siguiente propuesta de intervención que los estudiantes a través de actividades lúdicas en compañía de sus compañeros y sus padres de familias desarrollen, descubran o fortalezcan cualidades que les permita potencializar y ser personas resilientes.

Estos talleres tendrán actividades basadas en la lúdica, dado que mediante esta se aprende a superar adversidades y obstáculos, mediante el desarrollo de características y cualidades como la creatividad, que ayuda a que la persona busque constantes soluciones a los problemas que se le presenten. El buen sentido del humor, dado que ayuda a que la persona tome con optimismo situaciones difíciles. La confianza y la autoestima en sí mismos, porque mediante el desarrollo del “yo puedo” y “yo quiero”, la persona logra superar un problema y seguir adelante, aprendiendo de lo que tuvo que vivir.

4.5 Descripción de la estrategia

De acuerdo con lo anterior se plantea la realización de tres talleres, que tendrán como objetivo reconocer cualidades propias que permitan a los estudiantes potencializar su resiliencia. Las cualidades más importantes que se desarrollarán son la autoestima, la confianza y la creatividad. Además, se fomentará frases como “yo soy”; “yo tengo” y “yo puedo”, esto con el fin de concientizar factores protectores internos y externos, que permiten ser resiliente.

Los dos primeros talleres, se realizarán con los estudiantes de grado décimo y once, el tercer taller tendrá la participación de un acudiente por estudiante.

Para el desarrollo de los talleres se debe tener en cuenta que es importante que los docentes que participen brinden apoyo y afecto a sus estudiantes, oportunidades de participación significativa, deben fijar desde el principio límites y reglas claras, y finalmente se crearan espacios para fortalecer las relaciones y vínculos entre estudiantes y los docentes que participen.

4.6 Delimitación de acciones

A continuación, se darán a conocer las actividades y acciones de la propuesta de intervención. Sin embargo, en el Anexo N°3 Plan de Trabajo, se podrá visualizar mejor los momentos de esta propuesta de intervención pedagógica.

TALLER # 1

Para el desarrollo de la resiliencia, es importante fomentar lo que se denomina el “Yo tengo” y “Yo soy”, que respectivamente hace referencia al reconocimiento del apoyo externo e interno que cada persona tiene para superar sus adversidades. Esto permite aumentar la

autoestima, dado que el estudiante reconoce sus capacidades y límites, logrando que los estudiantes sean conscientes de sus capacidades y cualidades.

Tema: Autoestima e identidad.

Objetivo: Generar espacios de reconocimiento, autoestima, identidad y fortalecimiento personal para los estudiantes a través del cine arte y actividades didácticas.

Duración: 3 horas y 30 minutos.

El taller constará de cuatro momentos:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales.
2. Actividad audiovisual- Cine arte.
3. Actividad didáctica.
4. Socialización y cierre.

Materiales:

- Película Amelie
- Video beam y computador
- Cartulinas de acuerdo con la cantidad de participantes (docentes también participan)

Desarrollo del taller:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales. (Duración 10 minutos)

A continuación, se saludará a los estudiantes asistentes del taller, se mencionará el tema del taller y su objetivo. Seguidamente, se indicarán las pautas iniciales:

- Seguir las reglas de cada dinámica o actividad que se realice.

- Escuchar las opiniones de los demás.
- Respetar las opiniones de los compañeros.
- Cuidar los materiales y el espacio

2. Actividad audiovisual. (2 horas y 30 minutos)

Presentación de la película Amelie:

“Amelie no es una chica como las demás. Ha visto a su pez de colores deslizarse hacia las alcantarillas municipales, a su madre morir en la plaza de Notre-Dame y a su padre dedicar todo su afecto a un gnomo de jardín.

Creció y se convirtió en camarera en un bar de Montmartre cuya propietaria es una antigua jinete circense. La vida de Amélie es sencilla: le gusta tirar piedras al Sena, observar a la gente y dejar volar su imaginación.

De repente, a sus 22 años, Amélie descubre su objetivo en la vida: arreglar la vida de los demás. Inventa toda clase de estrategias para intervenir, sin que se den cuenta, en la existencia de varias personas de su entorno.

Entre ellas está su portera, que pasa los días bebiendo vino de Oporto; Georgette, una estanquera hipocondríaca; o "el hombre de cristal", un vecino que sólo ve el mundo a través de la reproducción de un cuadro de Renoir.

La misión de Amélie se ve trastocada por la llegada de un chico extraño y muy peculiar: Nino Quincampoix. Tiene dos trabajos: de fantasma en un túnel del terror y otro en un sex-shop. Colecciona las fotos abandonadas en los fotomatones y busca desesperadamente identificar al hombre que aparece en ellas una y otra vez. Sin embargo, esta búsqueda

se ve interrumpida por su encuentro con Amélie.

A Amélie le fascina Nino pero prefiere jugar al escondite con él antes que descubrirse de verdad. Tras varios intentos decide escabullirse, pero afortunadamente "el hombre de cristal", un experto en replegarse sobre sí mismo, le paga con la misma moneda al ponerla en los brazos de Nino” (filmaffinity, 2001).

- **Actividad de reflexión grupal.**

A partir de la película Amelie, se va a reflexionar y conversar sobre lo siguiente:

¿En qué momento ocurre la transformación de Amelie?

Teniendo en cuenta el momento en que Amelie, toma conciencia acerca de sí misma, sus capacidades y sus límites. Se va a realizar grupalmente una transformación de los pensamientos de Amelie niña hacia Amelie adulta.

Esta actividad es tomada del cuadernillo para el alumnado Amelie, cine y salud-Autoestima (Gobierno de Aragon).



1. Siempre me sale mal
2. Es que soy muy torpe
3. Si no es perfecto, no me sirve.
4. Seguro que es por mi culpa.
5. Creo que piensa que soy tonto/a.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

3. Actividad didáctica: (30 minutos)

Se debe realizar un círculo grande en el piso.

Cada participante del taller debe tener una cartulina, en ella debe anotar su nombre con marcador en la parte de arriba de modo que sea visible. Al lado de su nombre el participante debe escribir la cualidad que considere que más lo identifique.

Las cartulinas van a empezar a rotar hacia a la derecha y cada persona tiene 1 minuto para escribir una cualidad con la cual identifique a su compañero.

Al final, cada estudiante va a tener de vuelta su cartulina. Y se va a abrir un espacio de 5 minutos en los que voluntariamente se participará para comentar los sentimientos que le genera lo que sus compañeros en su cartulina.

4. Cierre. (Duración 20 minutos)

El docente debe motivar a que los estudiantes participen y den sus conclusiones respecto a la actividad con preguntas cómo, por ejemplo.

- ¿Qué les pareció el taller?
- ¿Qué aprendieron durante el taller?
- ¿Qué fue lo que más les gustó del taller?
- ¿Por qué es importante generar espacios como estos en la escuela?

TALLER #2

Potencializar la resiliencia en los jóvenes depende en gran medida de la confianza que estos tengan en sí mismos, y de la creatividad con la cual afronten o superen las adversidades que se les presente en la vida.

Por esta razón, este taller está enfocado en el “Yo puedo”, dado que la autoestima y la confianza de un individuo aumenta en la medida en que este logra “tener éxito” en lo que se propone. Para esto, es importante enseñar que ante cualquier situación se deben prever los obstáculos que en el camino que se puedan presentar, y además que, aunque no se tenga el éxito que se desea hay que aprender de los errores y de las adversidades para seguir adelante.

Finalmente, la creatividad es una cualidad importante para desarrollar, dado que ella nos permite generar varias soluciones para superar nuestras adversidades.

Tema: Confianza y creatividad “Yo puedo”

Objetivo: Fortalecer conceptos de confianza en sí mismo y creatividad para la resolución de conflictos a través de la lúdica.

Duración: 2 Horas y 30 minutos

El taller constará de cuatro momentos:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales.
2. Actividad lúdica
3. Socialización y reflexión
4. Cierre.

Materiales:

- 5 carteleras de burro y su respectiva cola
- Acertijos (entregar a cada grupo impreso tres acertijos)
- Sobre con letras
- Hojas de papel
- 5 cartulinas (1/4 de pliego cada cartulina)
- 5 aros
- Tarjetas de puntos

Desarrollo del taller:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales. (Duración 10 minutos)

A continuación, se saludará a los estudiantes asistentes del taller, se mencionará el tema del taller y su objetivo. Seguidamente, se indicarán las pautas iniciales:

1. Seguir las reglas de cada dinámica o actividad que se realice.
2. Escuchar las opiniones de los demás.
3. Respetar las opiniones de los compañeros.
4. Cuidar los materiales y el espacio

Organizar el grupo en equipos de 5 personas

2. Actividad lúdica-Circuito de retos.

Luego de organizados los equipos los estudiantes le pondrán un nombre y una barra, con la cual se sentirán identificados.

A continuación, se explicará que se llevará un puntaje, cada vez que un equipo termine un reto se les entregará una tarjeta de puntos. Al final se contará que equipo obtuvo más puntos. (Se debe advertir que si algún equipo incurre en alguna falta se les dará una tarjeta roja que quita puntos).

Es importante explicar que cada vez que un equipo termine una prueba debe cantar su barra, para así poder entregar la tarjeta con puntos. Las tarjetas de puntos van de 1 a 5 puntos, 5 corresponde al máximo puntaje y 1 al menor puntaje.

- **Escuadrón:**

Definición: A cada integrante del equipo se le hace entrega de 1 hoja de papel, con esta cada uno debe armar un avión, y hacer que este vuele atravesando una distancia de 6 metros y un aro.

Objetivo: Desarrollar la creatividad y trabajo en equipo.

Desarrollo: Entregar una hoja por integrante de grupo (Advertir que la entrega de hoja adicional resta 1 punto). El grupo concluye la prueba cuando todos los integrantes logren que su avión atravesara 6 metros y pase por el respectivo aro.

- **Ponerle la cola al burro**

Definición: Intentar poner la cola con los ojos vendados.

Objetivo: Estimular la confianza

Desarrollo: Se escoge a una persona de cada grupo, a la cual se le vendarán los ojos. Esta persona debe ponerle la cola al burro, mientras sus compañeros le dicen “Ponle la cola al burro” cuando se esté acercando, o de lo contrario “el burro no tiene cola” para que sepa que se está alejando del objetivo.

- **Formar palabras**

Definición: Se entregará un sobre con letras a cada equipo, este debe formar al menos 5 palabras, y escribir lo que significa cada palabra para ellos. (Recordar que las palabras deben relacionarse con el tema y objetivo del taller).

Objetivo: Estimular el trabajo en equipo.

Desarrollo: Se le entregará a cada grupo un sobre con letras, ellos deben formar 5 palabras. Adicional a esto deben escribir lo que para ellos significa cada una de las palabras que encontró, en 1/8 de cartulina que será entregado.

- **Resolver acertijos**

Definición: A cada equipo se le entregarán 3 acertijos. Estos deben ser resueltos

Objetivo: Fomentar la creatividad y trabajo en equipo.

Desarrollo: Entregar 3 acertijos por equipo, cada equipo debe resolver los acertijos correspondientes. Por cada pista que se pida se le restará un punto al equipo.

- Acertijo No 1: ¿Cuál es el día más largo de la semana? –Respuesta: miércoles.
- Acertijo No 2: ¿En qué orden están los siguientes números? 0-5-4-2-9-8-6-7-3-1-
Respuesta: Alfabético.
- Acertijo No 3: Un niño nace en Madrid, al cabo de un año se muda a Barcelona. ¿Dónde le salen los dientes? - Respuesta: En la boca.
- **Construir una máquina**

Definición: Cada grupo debe construir una máquina u objeto. Al final, se debe esperar que los demás grupos acaben y representar la máquina ante todos.

Objetivo: Estimular la creatividad, imaginación y confianza

Desarrollo: Se indica que cada grupo debe construir una máquina y cada integrante es una parte de la máquina. Se escoge qué máquina se va a construir. Por ejemplo, una máquina de escribir, un tren, etc. En una hoja, los integrantes deben escribir, el nombre de la máquina, y sus funciones. Al final, cada grupo presentará ante sus compañeros la máquina, sus sonidos y sus movimientos. Y los demás compañeros le deben hacer un test de funcionamiento.

Por ejemplo: Si es una máquina de escribir, el grupo como test de funcionamiento debe realizar un pequeño dictado.

3. Actividad socialización y reflexión: (Duración 40 minutos)

Se contarán los puntos, para ver cuál fue el equipo ganador. Se le felicitará colectivamente por obtener más puntos.

A continuación, cada grupo debe responder a las siguientes preguntas.

¿Qué hemos aprendido de las actividades realizadas?

¿Cuál fue el momento más difícil del circuito y cómo se resolvió?

¿Cuál fue el momento del circuito que más nos gustó y por qué?

¿Qué se siente que ver que otros equipos obtuvieron más puntos que nuestro equipo en determinada actividad?

¿Qué se siente ahora que todos los grupos cumplimos con los objetivos y metas de cada actividad?

¿En qué creemos que esta actividad nos sirve para nuestra cotidianidad?

¿Qué valores destacamos de nuestros compañeros durante el desarrollo de las actividades?

Para finalizar, se socializarán las respuestas.

4. Cierre (20 minutos)

Para el cierre de esta actividad, se llegarán a compromisos y conclusiones de la actividad, respecto al trabajo en grupo, la confianza en sí mismo y con nuestros compañeros, y la creatividad para la resolución de retos.

En un pliego de papel kraft, el orientador anotará compromisos a los que se lleguen en la reflexión, cada estudiante debe nombrar un compromiso.

Estos compromisos deben ser reales y serios, es decir que se puedan cumplir en el corto plazo.

TALLER #3

Tema: Historias de vida y proyectos de vida

Objetivos:

Identificar factores de riesgo y factores protectores a través de la expresión corporal que puedan permitir que estudiante sea más resiliente.

Resignificar proyectos de los estudiantes con el apoyo de sus familias a través de video clips y manejo de emociones.

Duración: 3 horas

El taller constará de cuatro momentos:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales.
2. Actividad de expresión corporal
3. Actividad historia de vida y proyecto de vida
4. Socialización y cierre

Materiales:

- Video “Donde tus sueños te lleven” https://www.youtube.com/watch?v=b2UyFJ_GMZc
- Video beam y computador
- Hojas de papel blanco
- Cinta
- Historias para dramatización

Desarrollo del taller:

1. Presentación del tema, objetivo y pautas iniciales. (Duración 10 minutos)

A continuación, se saludará a los estudiantes asistentes del taller, se mencionará el tema del taller y su objetivo. Seguidamente, se indicarán las pautas iniciales:

2. Seguir las reglas de cada dinámica o actividad que se realice.
3. Escuchar las opiniones de los demás.
4. Respetar las opiniones de los compañeros.
5. Cuidar los materiales y el espacio

2 expresión corporal: (Duración 1 hora)

Formar 5 grupos conformados por padres e hijos (el estudiante y su padre no deben estar en el mismo grupo). Cada grupo va a dramatizar alguna de las siguientes temáticas, creando una historia de 5 minutos, mostrando a los demás la problemática.

Tema-Situación # 1: Contexto de violencia intrafamiliar: Hombre alcohólico que le pega a su esposa y sus hijos, sus hijos van mal en la escuela académicamente, asimismo no tienen una buena convivencia con sus compañeros y docentes.

Tema-Situación # 2: Bullying en la escuela. En el colegio una niña permanece sola, no tiene amigos. En la casa la regañan por todo lo que hace, la gritan diciéndole cosas como: “mire a ver si se avispa” 2Siempre haciendo mala cara, como si la tratáramos mal”

Tema-Situación # 3: Conflicto armado y familia: Familia desplazada por la violencia, con costumbres diferentes a la de la región, en condición de extrema pobreza. Llegan a la región a buscar trabajo, vivienda, y rehacer sus vidas desde cero.

Tema-Situación # 4: Joven a cargo del hogar: Vive sólo con un familiar mayor quien debe trabajar todo el día. Este joven debe hacerse cargo de sus hermanos, hacer el aseo y las labores de la casa, por esta razón no tiene tiempo para rendir académicamente en la escuela.

Tema-Situación # 5: Joven en malos pasos. Joven que, por falta de atención de sus padres, vende droga en la escuela, fomenta actitudes negativas en sus compañeros como robar, no le gusta estudiar.

Socialización: Luego de terminar las dramatizaciones, se va a reflexionar sobre lo siguiente.

¿Qué actitudes de los padres provocan malos comportamientos en los hijos?

¿Qué acciones concretas se deben realizar para cambiar las actitudes de los padres que provocan estos malos comportamientos?

¿Cómo crear factores protectores externos e internos para nuestros hijos? ¿Qué cualidades debemos potencializar en nuestros hijos para fomentar la superación de adversidades?

5. Actividad historia de vida y proyecto de vida: (Duración 1 hora y 30 minutos)

Entregar a los participantes media hoja en blanco en donde deberán escribir datos significativos de sus vidas: Una fecha, un nombre, un lugar, un color, y un sentimiento.

Luego, cada uno pegara con cinta su media hoja en la camiseta.

Se realizarán dos círculos uno interno y otro externo, quedando una persona frente a la otra.

Cada dos minutos, el orientador de la actividad indicara que el círculo externo debe girar hacia la izquierda. Durante este tiempo, cada persona intercambiará el significado de las palabras que escribió en la media hoja. La rotación continúa hasta que todos los participantes expresen lo que escribieron.

Al terminar reflexionaran de acuerdo con estas preguntas.

¿Cómo se sintieron al comentar sus sentimientos?, ¿Cómo se sintieron cuando otras personas les contaban sus sentimientos?

A continuación, Ver video “Donde tus sueños te lleven”
https://www.youtube.com/watch?v=b2UyFJ_GMZc

Organizarse por familia y responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué sueños tenemos?
- ¿Qué aspectos de nuestra vida nos gustaría cambiar para cumplir nuestros sueños?
- ¿Qué cosas me dan miedo y no me permiten realizar mis sueños? ¿Cómo padre o madre que puedo hacer para ayudar a superar los miedos de mis hijos?
- ¿Cómo puedo superar esos miedos y cumplir mis sueños?
- ¿Qué nos motiva a cumplir nuestros sueños superando los obstáculos que se nos presenten?
- ¿Qué cualidades tengo que me permiten cumplir mis sueños?

6. Socialización y cierre (20 minutos)

Para el cierre se pondrán las siguientes frases en el video beam, para reflexionar.

“Tu pasado no determina tu futuro”

“Comprender nuestros miedos nos permite superarlos”

Para finalizar, se debe hacer entender a los padres y estudiantes que la autoestima es una cualidad muy importante que se debe fomentar en los hijos, para que estos superen las adversidades que se le presenten en la vida. Teniendo en cuenta esto, ¿Qué acciones y actitudes promueven y fortalecen la autoestima?

4.6 Cierre

Con esta propuesta de intervención pedagógica se pretende que los jóvenes con ayuda de sus compañeros y familiares descubran y fortalezcan cualidades que les permita ser resilientes. Para así construir proyectos de vida claros, dado que ya están finalizando la etapa del colegio.

Capítulo 5

5.1 Conclusiones

A partir de la aplicación de la intervención pedagógica en la IED José Manuel Duarte con los estudiantes de grado décimo y undécimo y de la realización del presente proyecto surgen tres conclusiones.

La primera conclusión es que la escuela requiere incorporar y reconocer la importancia de la lúdica y el juego en las practicas pedagógicas. En necesario que en las instituciones se deje de asociar a la lúdica y el juego con el tiempo de ocio o tiempo perdido, dado que como se presentó en este trabajo la lúdica y el juego debe ser dirigido por el docente y con objetivos claros.

Mediante la lúdica y el juego se pueden potencializar cualidades en los estudiantes que son importantes para su formación personal y son transversales al aprendizaje académico. Es necesario que los docentes desarrollen y fortalezcan cualidades como la creatividad, la confianza en sí mismo, la autoestima dado que esto permite formar seres resilientes y con capacidades para superar sus adversidades.

En segundo lugar, considero que las practicas lúdico pedagógicas deben ser contextualizadas. Es decir, reconocer la población con la cual se está trabajando, sus fortalezas y debilidades, su contexto familiar y social, y con esto diseñar intervenciones pedagógicas y herramientas que permitan reconocer al estudiante y de esta manera poder trabajar en la potencialización de sus cualidades.

Diseñar prácticas pedagógicas teniendo en cuenta el contexto y las cualidades de la población permiten que el docente realice intervenciones que realmente sean útiles y cambien realidades y contextos. De acuerdo con esto, el enfoque metodológico de Investigación Acción Participativa debe ser más trabajado y estudiado por los docentes, dado que este permite interactuar y reconocer a los estudiantes generando cambios positivos en ellos.

Como tercera conclusión, es muy importante que un contexto de conflicto armado como el que actualmente se vive en el país, los docentes estén capacitados para trabajar con población víctima de la violencia. Dado que las consecuencias y traumas que este contexto ha dejado y sigue dejando en nuestros niños y niñas de Colombia requiere que la escuela y sus maestros logren formar con ayuda de las familias jóvenes resilientes, que se afronten y salgan adelante en la vida, que los motiven a seguir estudiando y aportar cambios al país.

Lista de referencias

- Alcaldia de Quipile. (2012). *Plan de Desarrollo municipio de Quipile 2012 - 2015*. Quipile.
- Baró, I. M. (1997). *Psicología social de la guerra*. San Salvador: UCA EDITORES.
- Caillois, R. (1986). *Los juego y los hombres. La máscara y el vértigo*. . Ciudad de México: Colección popular.
- Calderon, J., & Lopez Cardona, D. (s.f.). ORLANDO FALS BORDA Y LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA: APORTES EN EL PROCESO DE FORMACIÓN PARA LA TRANSFORMACIÓN. *I ENCUENTRO HACIA UNA PEDAGOGÍA EMANCIPATORIA EN NUESTRA AMÉRICA*. Buenos Aires.
- Carvajal, C. (2016). La resiliencia: Una aproximación desde la identidad cultural en miembros de comunidades indígenas y negras en situación de desplazamiento. Bogotá: Universidad Externado.
- Cifuentes, P. M. (2009). Familia y conflicto armado. *Dialnet*, 87-106.
- COLDEPORTES. (2012). *Plan Nacional de Recreación 2013-2019*. Bogotá.
- Decreto 1075 de 2015. (Mayo de 2015). Decreto 1075. Bogotá.
- GÓMEZ RODRÍGUEZ, T., MOLANO, O. P., & RODRIGUEZ CALDERON, S. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA. IBAGUE: Universidad del Tolima.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- IED Jose Manuel Duarte. (2017). Proyecto Educativo Institucional. Quipile, Cundinamarca.

- Infante Acevedo, R. (2009). *Línea de investigación: Pedagogías, didácticas e infancia*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL JOSÉ MANUEL DUARTE. (s.f.).
RECONSTRUCTORES DE PAZ ARMONIA Y EDUCACIÓN.
- López Torres, V. (2010). EDUCACIÓN Y RESILIENCIA: ALAS DE LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-14.
- Mesa de planificación regional Bogotá Cundinamarca. (2005). *De las ciudades a las regiones : desarrollo regional integrado en Bogotá-Cundinamarca*. Bogotá.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (1994). *Ley General de Educación* .
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Decreto Unico Reglamentario del Sector Educativo*.
- Municipio Quipile. (2011). *Reseña histórica Municipio de Quipile*. Quipile, Cundinamarca: Alcaldía de Quipile.
- Muñoz Garrido, V., & De Pedro Sotelo, F. (2005). Educar para la resiliencia: Un cambio de mirada en la prevención de situaciones de riesgo social. *Revista UCM*, 1-25.
- Noriega Aguilar, G., Angulo Arjona, B., & Angulo Noriega, G. (2015). La resiliencia en la educación, la escuela y la vida. *Textos y Contextos*, 42-48.
- Ortiz, M., & Borjas, B. (2008). La Investigación Acción Participativa: aporte de Fals Borda a la educación popular. *Espacio Abierto*, 615-627.
- Rodriguez Gomez, G., Gil Flores, J., & García Jimenez, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Ediciones Aljibe.
- Rodriguez Gonzales, E. F. (2013). Aprendiendo resiliencia a través del juego. *Rayuela*, 34-38.
- Sandoval Casilimas, C. (2002). *Investigación Cualitativa*. Bogotá: ARFO editores e impresores Ltda.

Trujillo, M. A. (s.f.). *LA RESILIENCIA EN LA PSICOLOGÍA SOCIAL*. Obtenido de <http://www.ugr.es/~javera/pdf/2-3-AF.pdf>

Uriarte, J. d. (2006). CONSTRUIR LA RESILIENCIA EN LA ESCUELA. *Revista de Psicodidáctica*, 7-24.

Anexos

1. Entrevista semi-estructurada

Tema: Historia de vida

Objetivo: Conocer a profundidad la historia de vida de algunos estudiantes de grado décimo y undécimo para así comprender los factores de riesgo y de protección a los que él se enfrenta.

Identificar a través de la historia de vida qué factores y cualidades le ha permitido ser resiliente.

Material:

Grabadora.

Entrevistador: Cathy Andrea García

Entrevistado: Estudiantes de décimo y undécimo de la IED José Manuel Duarte.

Preguntas:

- **Sucesos de la infancia:**

¿Cuándo y dónde nació?, describa cómo era su hogar, el lugar dónde creció.

¿Cómo se llama su papá?, Comparta algunos recuerdos relevantes de su papá,

¿Cómo se llama su mamá? Comparta algunos recuerdos relevantes de su mamá.

¿A qué se dedican sus padres?

¿Alguna otra persona importante en su vida?, Comparta algún recuerdo de ella y a qué se dedica.

¿Ha fallecido algún miembro de su familia? Si la respuesta es positiva, podría comentarnos las causas de la muerte y qué sentimientos generó en usted.

¿Qué sucesos, dificultades o tragedias ha tenido que afrontar su familia?

¿Tiene hermanos, con quien se la lleva mejor?

¿Cómo es la relación con los miembros de su familia?

- **Tránsito por la escuela**

¿De pequeño cuál era la materia que más le gustaba, cuál es la que más le gusta actualmente?

¿De pequeño cuál era la materia que menos le gustaba, cuál es la que menos le gusta actualmente?

¿Qué amigos tuvo en la escuela? ¿Cómo eran ellos? ¿Aún son amigos?

¿Cuáles son sus amigos actuales?, ¿Pertenecen a la escuela?, si no pertenecen a la escuela ¿de dónde son?

¿Qué es lo que más le gustaba de ir a la escuela cuando pequeño? ¿Le gusta venir a la escuela actualmente?

¿Qué es lo que menos le gustaba de venir a la escuela cuando pequeño?, ¿Actualmente qué es lo que menos le gusta de venir a la escuela?

¿Qué recuerdo divertido tiene de la escuela cuando pequeño?

¿Qué recuerdo negativo tiene de la escuela cuando pequeño?

- **Cualidades fortalezas y virtudes**

¿Cuáles considera que son sus virtudes y fortalezas?

¿Qué le gustaría mejorar de usted mismo?

¿Qué desafíos o problemas ha tenido que enfrentar?

¿Qué personas han estado para apoyarlo, o las situaciones difíciles las ha afrontado solo?

¿Cuál considera su virtud más importante al momento de superar alguna adversidad?

¿Qué quiere para usted en un futuro cercano?

- **Observaciones** (Espacio para anotar las observaciones pertinentes respecto a la entrevista)

2. Formato de diario de campo y evaluación de los talleres

Grado:

Tema:

Nombre del docente que acompaña:

Percepción del grupo: En este espacio se deben anotar las características generales del grupo, cantidad de estudiantes que participaron, edades de los estudiantes. Problemáticas generales que se observen durante el desarrollo de las actividades y la disposición de estos para la realización de las actividades.

Apreciación de casos particulares: En este espacio se deben anotar con nombre y apellido a los participantes del taller que presenten algún tipo de dificultad, ya sea a nivel personal, familiar o colectivo para realizar algún tipo de actividad. Igualmente, a aquellos participantes que se destacaron en la realización de las actividades.

Conclusiones y compromisos de los participantes del taller: En este espacio se deben anotar aquellas reflexiones, compromisos o conclusiones a las que se llegaron durante las actividades del taller.

Conclusiones del investigador: En este espacio el investigador debe anotar sus conclusiones respecto a ¿cuál fue el impacto que generó la convivencia y las diferentes actividades en los estudiantes? ¿Cuál fue el momento más significativo del taller o si en algún

momento se observó algún aspecto en el grupo, que cabe destacar? ¿se logró cumplir el objetivo del taller propuesto?

3. Plan de trabajo

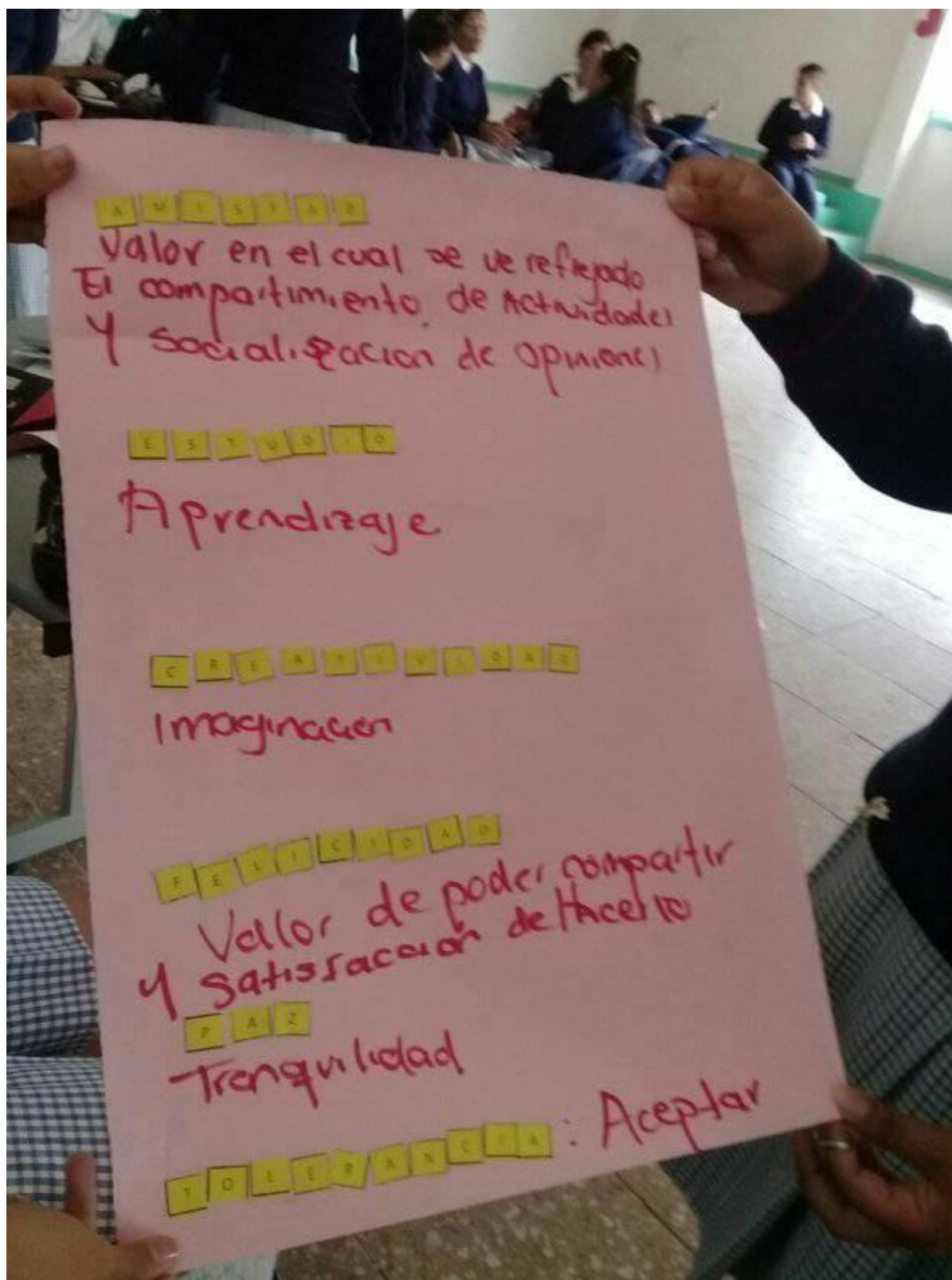
PLAN DE TRABAJO						
Fase	Objetivo	Responsable	Recursos Humanos	Recursos Materiales	Tiempo de ejecución	Evaluación
1	Generar espacios de reconocimiento , autoestima, identidad y fortalecimiento personal para los estudiantes a través del cine arte y actividades didácticas.	Cathy Andrea García.	Docente	Película Amelie Video beam y computador Cartulinas de acuerdo con la cantidad de participantes	3 horas y 30 minutos	Formato diario de campo
2	Fortalecer conceptos de confianza en sí mismo y creatividad para la resolución de conflictos a través de la lúdica.	Cathy Andrea García.	Docente	5 carteleras de burro y su respectiva cola Acertijos Sobre con letras Hojas de papel 5 cartulinas (1/4 de pliego cada cartulina) 5 aros Tarjetas de puntos	2 horas y 30 minutos	Formato diario de campo

3	Identificar factores de riesgo y factores protectores a través de la expresión corporal que puedan permitir que estudiante sea más resiliente. Resignificar proyectos de los estudiantes con el apoyo de sus familias a través de video clips y manejo de emociones.	Cathy Andrea García	Docente	Video “Donde tus sueños te lleven” https://www.youtube.com/watch?v=b2UyFJ_GMZc Video beam y computador Hojas de papel blanco Cinta Historias para dramatización	3 horas	Formato diario de campo
---	--	---------------------	---------	--	---------	-------------------------

4. Fotografías de talleres realizados



Fotografía tomada en el segundo taller, actividad de creación de máquina.



Fotografía taller No 2, actividad de formación de palabras.



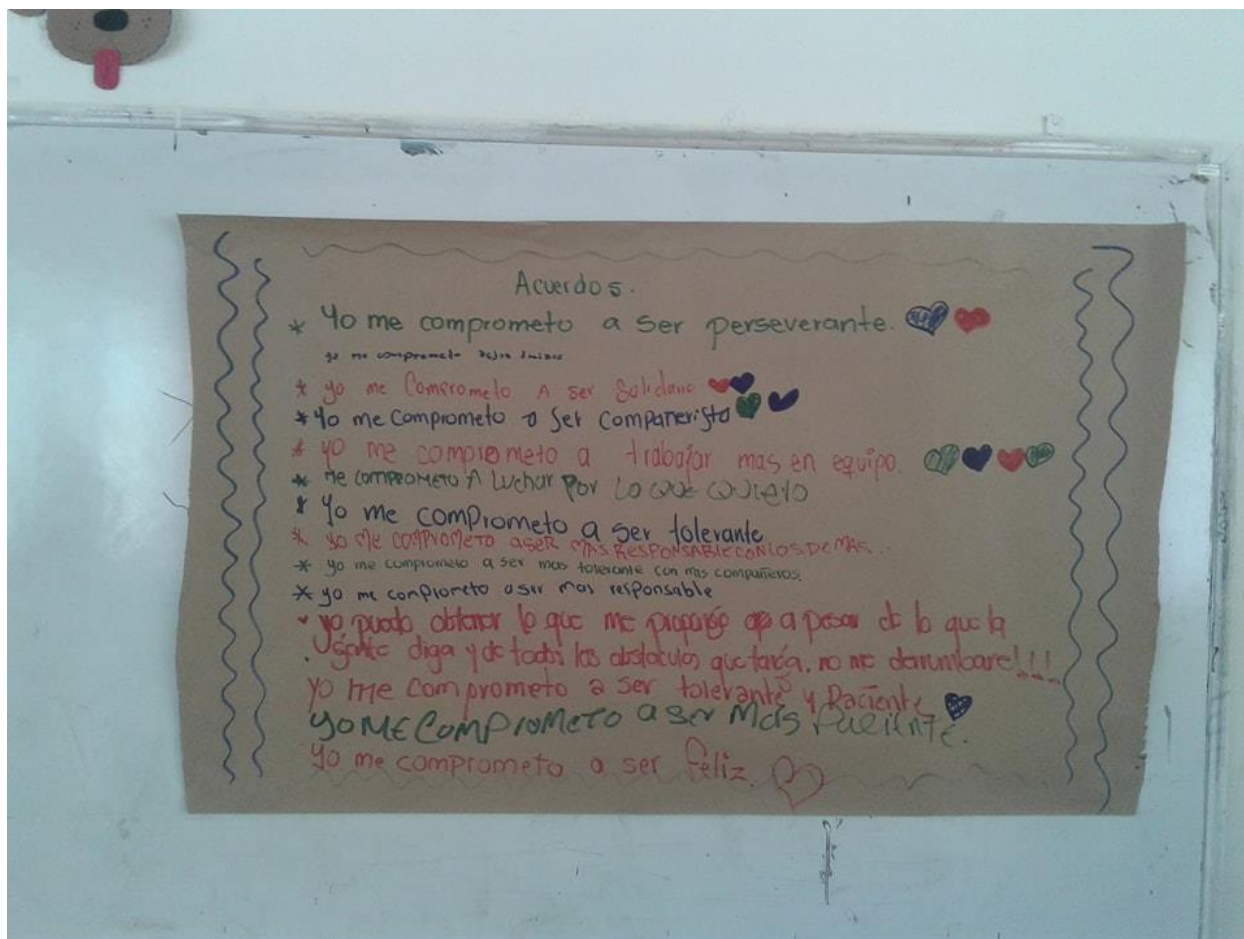
Fotografía taller No 2. Actividad de aviones en el aro



Fotografía taller No 2: Socialización



Fotografía taller No 3: Padres de familia y estudiantes



Fotografía taller No 3: Compromisos con padres de familia.